

Published in Partition(s) : objet et concept des pratiques scéniques (20e et 21e siècle) / Julie Sermon et Yvane Chapuis [éd.], 2016, pp. 279-283, which should be cited to refer to this work.

FRANÇOIS GREMAUD

KKQQ, une partition génératrice de jeu

PRINCIPE DU SPECTACLE

KKQQ (2009) est un spectacle performatif d'une durée de 45 minutes, composé de 14 séquences de 2 à 5 minutes¹.

Deux comédiennes (Michèle Gurtner et Tiphany Bovay-Klameth) et un comédien (François Gremaud) se trouvent chacun, au vu et su du public, à l'intérieur d'une cabine vitrée et insonorisée, équipés d'oreillettes, assis face à la webcam d'un ordinateur portable. Chacun joue une ligne (textuelle, vocale et gestuelle) du *programme du spectacle*.

Sans se soucier de ses partenaires, chacun joue et enregistre sa partie en continu, reproduisant une bande-son techniquement ralentie selon un coefficient choisi : ainsi, Tiphany enregistre sa partie ralentie 2× (soit 45 minutes jouées en 1 heure 30), Michèle enregistre la sienne ralentie 1,66× (soit 45 minutes jouées en 1 heure 15) et François enregistre la sienne ralentie 1,33× (soit 45 minutes jouées en une heure). Concrètement, cela signifie que les textes sont prononcés en vitesse lente par les interprètes, « bonjour », par exemple, est prononcé « Boooooonjooooouuuuur ». Les images et sons sont envoyés en direct par WiFi à un ordinateur central qui enregistre les données en continu.

Au-dessus des cabines se trouvent trois écrans sur lesquels, quand débute la représentation, sont diffusées par l'ordinateur central les vidéos de chaque comédien, re-accélérées selon un coefficient inversement proportionnel à celui de leur ralentissement², donnant l'illusion qu'elles se déroulent dans une même temporalité. Ainsi, pour les spectateurs, ces vidéos, enregistrées à différents moments, interagissent et se coordonnent, en parallèle et indépendamment des comédiens qui sur scène poursuivent ce qu'ils ont à faire, chacun dans sa temporalité propre.

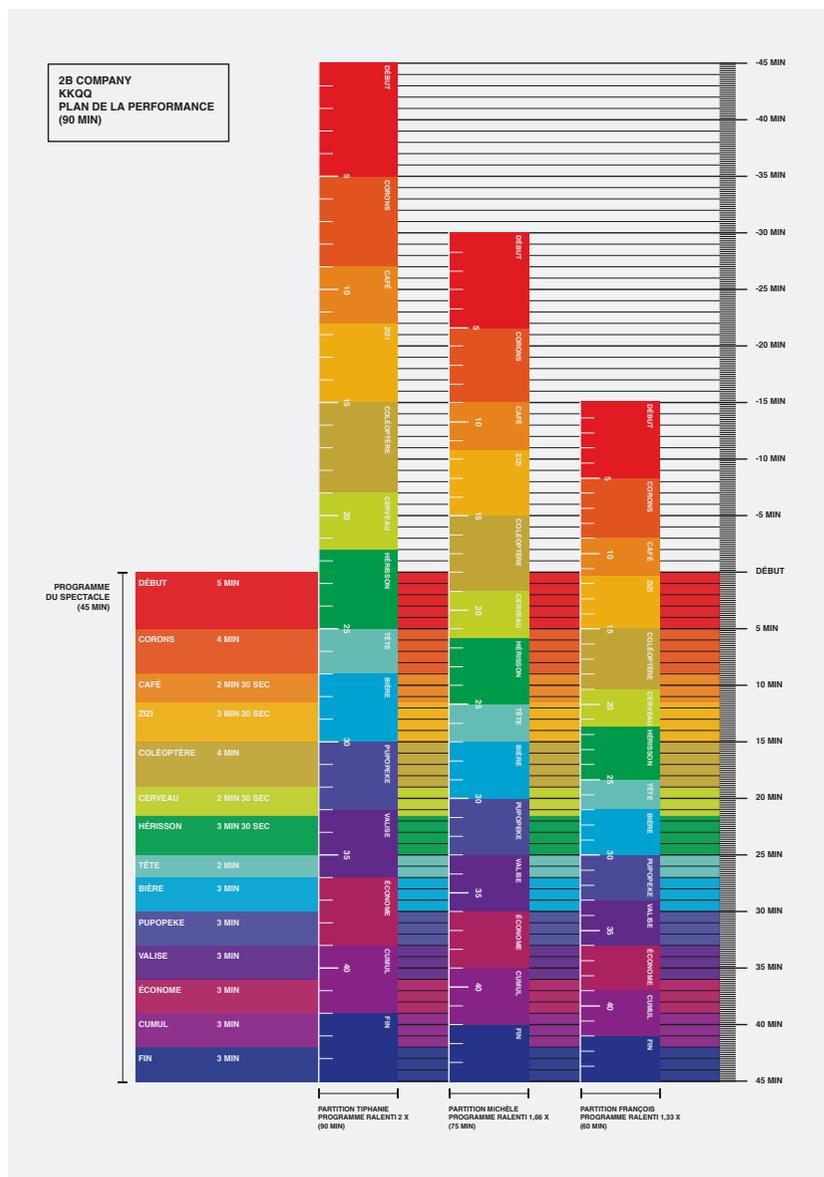
Pour que des images puissent être diffusées dès le début du spectacle, les comédiens commencent leurs enregistrements respectivement 45, 30 et 15 minutes avant le début du spectacle.

Pendant la représentation, les spectateurs voient donc les trois comédiens simultanément :

- sur les écrans, en gros plan, donner l'illusion d'échanger ensemble,
- dans les cabines ou sur le plateau, décalés les uns par rapport aux autres, enregistrer chacun à sa vitesse la suite de la performance.

¹ Par souci de clarté, on distinguera dans ce texte la représentation montrée aux spectateurs, qui dure 45 minutes et que l'on appellera *spectacle* du procédé global qui dure 90 minutes que l'on appellera *performance*. La succession des 14 séquences sera appelée *programme du spectacle*.

² Il est à noter qu'il n'y a pas d'autre procédé de montage des images que leur accélération. Ainsi, du début à la fin de la *performance*, chaque interprète ne réalise qu'une seule prise continue.



KKQQ, une partition génératrice de jeu

Le spectacle se termine au moment où se rejoignent les 4 temporalités présentes sur le plateau (celle du spectacle – qui se déroule en temps réel – et celles des comédiens – qui jouent à des vitesses différentes).

LE PLAN, GÉNÉRATEUR DE PARTITIONS

Une fois les coefficients de ralentissement pour chaque protagoniste choisis, la durée globale de la représentation et le nombre de séquences qui la composaient (le *programme du spectacle*) plus ou moins arbitrairement arrêtés, il a été possible de représenter graphiquement le *plan de la performance*.

Si ce schéma – qui « déplie » ce qui est joué par qui, sur une échelle de temps donné – ne dit rien du contenu du spectacle, il révèle rapidement les potentialités du système ainsi que ses contraintes, au nombre desquelles celle de devoir respecter scrupuleusement le tempo. En effet, afin de donner sur les écrans l'illusion de la simultanéité, tout ce qui est mis en jeu doit être très précisément planifié. Par exemple, en admettant que le spectacle débute à 20h, si l'on veut qu'à la deuxième minute du spectacle, les trois comédiens exécutent sur les écrans une action qui paraisse simultanée, il faut que Tiphanie la réalise dans sa cabine à 19h19, Michèle à 19h33'20" et François à 19h47'40" (cf. *Plan*).

Pour garantir une précision absolue, chaque acteur est guidé tout au long de la *performance* par une oreillette qui donne le tempo et indique quand il faut dire ou faire quelque chose. Pour établir ces trois conduites auditives – autrement dit, pour savoir à quel moment chaque acteur doit dire ou faire quelque chose afin que cela donne l'effet souhaité au moment où les images sont diffusées sur les écrans – il a été indispensable de « déplier » le *plan de la performance*, de « l'étirer » de façon à pouvoir voir à la seconde près ce qui se passe et *peut se passer* simultanément à chaque moment du spectacle (non seulement sur les écrans, dans les cabines et sur scène, mais aussi au niveau de la lumière et du son).

Ainsi, le *plan* apparaît ici comme une sorte de « pré-partition », élément puissant à partir duquel peuvent non seulement s'écrire mais s'inventer toutes les partitions de la *performance* : parties séparées (ou *partitions particulières*) des comédiens, mais aussi partitions (*conduites*) techniques (lumière et son). Non seulement le *plan* les appelle (c'est en le voyant que nous avons compris la nécessité de les formuler), il les *structure* (il donne le rythme, mais aussi les contrepoints et harmonies du spectacle, permettant de savoir – et donc de choisir – ce qui se joue simultanément) et surtout les *permet* (dans le sens où, nous donnant à voir la complexité du système, il nous en révèle en même temps les possibles).

LA PARTITION, GÉNÉRATRICE DE JEU

Les partitions particulières des comédiens n'étant pas lues mais *écoutées* par les interprètes, elles se présentent sous la forme de fichiers audio. Elles

3 On voit par exemple, en regardant le *plan*, que le moment intitulé « Tête », qui apparaît sur les écrans entre la 25^e et la 27^e minute du spectacle, est joué à différents moments de la représentation par chacun des interprètes : Tiphanie l'enregistre pendant que sur les écrans se joue le moment « Corons » (entre la 5^e et la 9^e minute du spectacle), Michèle pendant que sur les écrans se joue le moment « Zizi » (entre la 11^e minute et demie et la 15^e minute du spectacle) et François entre la 18^e minute et la 21^e minute du spectacle). Ce constat nous a amené à imaginer une séquence complexe (et donc à aménager les partitions en conséquence) : tandis que sur les écrans, pendant le moment appelé « Corons », on voit et entend les 3 protagonistes chanter à 3 voix « Les Corons » de Pierre Bachelet, Tiphanie sort de sa cabine, son ordinateur portable à la main, et devant le public, selon un angle choisi, se filme en plan large tantôt en train de lancer des sapins par dessus une table, tantôt se jeter par dessus cette même table. La séquence semble absurde aux yeux des spectateurs. Plus tard, pendant la séquence intitulée « Zizi », tandis que les comédiens sur les écrans chantent ensemble « Le Zizi » de Pierre Perret, Michèle sort de sa cabine, son ordinateur portable à la main, et sur le plateau, comme Tiphanie plus tôt, se filme en train de lancer des livres par dessus une table sur laquelle elle se jette parfois. François enregistre sa partie de la séquence « Tête » plus tard, dans sa cabine, tandis que sur le plateau se joue en direct devant les spectateurs une séquence intitulée « Les Animaux ont un Cerveau » où, grâce à un subtil calcul, Tiphanie et Michèle semblent dialoguer avec leurs propres images sur écrans. Au moment où dans le spectacle arrive la séquence « Tête », le spectateur voit sur les écrans, un peu comme dans un film de Méliès, Tiphanie et Michèle, de part et d'autre de la tête de François (qui s'est filmé en gros plan) jeter des sapins et des livres dans ses oreilles et rentrer à l'intérieur de sa tête. Le spectateur saisit alors complètement autrement ce qui s'est joué devant ses yeux plus tôt dans le spectacle.



Tiphanié Bovay-Klameth, François Gremaud et Michèle Gurtner, KKQQ, 2009.

contiennent tout ce que chaque protagoniste doit reproduire (le son – hauteur, durée, intensité et timbre – des dialogues et des mélodies au ralenti) de même que toutes les actions qu'il doit exécuter, indiquées en temps réel (« Attention, tu vas bientôt sortir de la cabine... 3, 2, 1, sors ! »)⁴.

Les partitions indiquant aux comédiens tout ce qu'ils ont à faire, se pose naturellement la question de leur marge de manœuvre et s'il leur reste quelque chose à « jouer ».

De fait, interpréter ces partitions décale le travail du comédien et révèle un *endroit de jeu* singulier. En effet, au moment où il dit un texte ou effectue une action, l'acteur n'est pas dans une répétition faisant appel à sa mémoire mais dans l'exécution en direct d'une indication, au moment même où elle se formule. Le comédien d'une part *reproduit* ce qu'il entend (dialogues, chansons, onomatopées...) en temps réel, et d'autre part *obéit* à des consignes (« Tourne la tête à gauche, sors de la cabine, tourne l'ordinateur vers la droite. »). Ainsi, à la manière d'un performeur, le comédien ne se préoccupe de ce qu'il a à faire *ici et maintenant*, dans le temps et l'espace *in situ*, dans un état d'attention extrême (manquer un top pouvant mettre en péril toute une séquence), sans jamais prétendre faire autre chose que ce qu'il est en train de faire. Tout comme le musicien d'orchestre qui joue avec sa partition sous les yeux, le comédien ici est un *exécutant*. Son jeu n'est pas une question d'identification, d'affect ou de psychologie de personnage mais le rapport concret et *ludique* qu'il peut entretenir avec les règles du système – avoué – dans lequel il se trouve. Le comédien joue

⁴ Bien qu'avant tout établies pour permettre aux comédiens qui l'ont créé de reproduire précisément le spectacle, ces partitions se révèlent également un moyen efficace pour transmettre un rôle : une fois le « système de notation » compris, il est relativement aisé pour un interprète de reprendre l'une ou l'autre partie.

(s'amuse) à respecter scrupuleusement sa partition et donne à voir le plaisir qu'il a à relever le défi qu'elle représente.

DÉVELOPPEMENT

Depuis KKQQ, le collectif GREMAUD / GURTNER / BOVAY a développé ce rapport à la partition, notamment en adoptant un protocole de travail spécifique : au départ de toute création, les trois comédiens improvisent des « scènes » devant une caméra, sans thématique ni contrainte, et enregistrent « ce qui arrive », à savoir des improvisations parlées, bougées, dansées ou chantées : dialogues, chansons, contes, etc.

Ils retranscrivent ensuite le fruit de ces improvisations sous la forme de partitions, mot à mot, note à note, sans rien enlever ni censurer, conservant hésitations et erreurs de langage.

Selon le projet, ils sélectionnent telle ou telle improvisation qu'ils reproduisent ensuite à l'identique, se basant sur les vidéos et les partitions qu'ils en ont tirées.